

**PERANCANGAN KOMIK PENDIDIKAN MENGENAL PRODUKSI FILM  
INDONESIA DALAM SATU DEKADE (2000-2010)**



**KARYA DESAIN**

**Namuri Migotuwio**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4-236/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	28-08-2013	TID CN P

**PERANCANGAN KOMIK PENDIDIKAN MENGENAL PRODUKSI FILM  
INDONESIA DALAM SATU DEKADE (2000-2010)**



**KARYA DESAIN**

**Namuri Migotuwio**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**



**PERANCANGAN KOMIK PENDIDIKAN MENGENAL PRODUKSI FILM  
INDONESIA DALAM SATU DEKADE (2000-2010)**



**Namuri Migotuwio  
NIM. 0911830024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2013**

Tugas Akhir Karya Disain berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK PENDIDIKAN MENGENAL PRODUKSI FILM INDONESIA DALAM SATU DEKADE (2000-2010),**

diajukan oleh Namuri Migotuwio, NIM 0911830024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal Selasa, 2 Juli 2013 dan dinyatakan telah memenuhi Syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Arif Agung S.,M.Sn.

NIP.19671116 199303 1 001

Pembimbing II

Drs. Aznar Zacky

NIP.19570807 198503 1 003

Cognate/Anggota

Tetra Bajraghosa M. Sn.

NIP.19810412 200604 1 004

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP.19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

M. Sholahuddin, S.Sn, M.T

NIP. 19701019 199903 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002





## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya, penulis diperkenankan untuk menyelesaikan Tugas dalam bentuk Perancangan Komik Pendidikan Mengenal Produksi Film Indonesia dalam Satu Dekade (2000-2010), sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 dalam bidang Disain Komunikasi Visual.

Penulis menyadari begitu pentingnya pendidikan dalam proses kehidupan manusia. Disain Komunikasi Visual merupakan salah satu bidang dalam lingkup seni rupa yang memiliki nilai fungsi atas terjadinya komunikasi yang efektif serta menciptakan aspek-aspek penting dalam lingkup komunikasi khususnya melalui bentuk visual. Keberadaan Disain Komunikasi Visual menuntut para profesional dan calon pekerja yang menggeluti ranah tersebut untuk benar-benar menguasai dan mendalami materi tentang Disain Komunikasi Visual. Dari banyak elemen yang terdapat dalam Disain Komunikasi Visual, komik merupakan salah satu bentuk komunikasi yang memadukan unsur tekstual dan gambar dimana sebuah cerita dan pesan ingin disampaikan dalam sebuah runtutan yang estetis dan menghibur.

Pada perancangan ini penulis menitik beratkan pada persoalan di mana meningkatnya kebutuhan sumber daya di bidang perfilman sebagaimana kita ketahui di Indonesia khususnya kebutuhan akan komunikasi, informasi, hiburan, dalam bentuk audio visual cukup tinggi seiring dengan perkembangan teknologi yakni televisi dan komputerisasi, yang melatarbelakangi terjadinya kebutuhan akan produk film dan sumber daya pembuatnya. Dewasa ini cukup banyak lembaga pendidikan yang mengakomodir sumber daya penghasil produk film. Namun belum sepenuhnya berhasil. Sehingga perlu dilakukan upaya agar proses pengajaran tentang informasi pengetahuan perfilman dapat dicapai secara maksimal.

Penulis merancang media komik sebagai solusi dari permasalahan yang ada tentang bagaimana kesulitan siswa SMK Teknik Produksi Program Pertelevisian dalam hal pemahaman. Diharapkan dengan hadirnya komik

pendidikan yang mulai masuk mengintervensi buku-buku pelajaran yang ada, meningkatkan fungsi komik sebagai media yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga mampu berkontribusi bagi bidang pendidikan.

Atas semua proses yang telah dilalui, penulis menyadari akan banyaknya kesalahan dan kekurangan ketika proses perancangan karya Tugas Akhir ini berlangsung. Terimakasih atas kebersamaan yang diwujudkan dalam proses belajar mengajar selama di program studi Disain Komunikasi Visual dan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam proses perancangan karya ini terselip kesalahan. Semoga karya yang dirancang nantinya dapat memberi manfaat bagi proses pendidikan di bidang perfilman, serta menjadi inspirasi bagi komik pendidikan.

Secara khusus terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

- Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual yang telah banyak memberi support baik secara mental dan material melalui kelancaran proses studi.
- Drs. Arif Agung S.,M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang berkenan menyediakan waktu serta dengan sabar memberi masukan dan arahan demi tercapainya karya Tugas Akhir yang diharapkan.
- Drs. Aznar Zacky, selaku Dosen Pembimbing II, dengan sikap bijaksana memberi dorongan moral serta bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan karya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan yang diharapkan.
- Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu membantu dan mempermudah dalam proses pengambilan keputusan serta kelancaran studi di setiap semesternya hingga akhir masa perkuliahan.
- FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku Dosen yang berkenan memberikan waktu kapan pun dan di mana pun untuk memberi masukan, membuka wacana serta menyediakan segala kebutuhan selama proses studi.

- Bapak dan Ibu yang selalu setia berdoa dan memberi dukungan secara moral serta dengan restunya memungkinkan penulis menyelesaikan proses studi. Apresiasi penulis yang menjadikan orangtua sebagai semangat dan pompa untuk terus fokus terhadap masa depan.
- Keluarga, khususnya kepada Mories Setiawirawan, yang selalu peduli serta dukungan dengan siapdari awal hingga akhir proses studi berlangsung.
- Alit Ayu Dewantari, yang menjadi semangat serta selalu berkenan memberi bantuan yang luar biasa dan sangat berarti selama proses studi.
- PG. Wisnu Wijaya, selaku teman, sahabat dan saudara yang setia memberi dukungan dalam bentuk moral dan material.
- Mas Priyo Wicaksono, yang membuka jalan pintu awal proses kerja penggarapan karya Tugas Akhir.
- Ariyoko Bangun, selaku teman dan sahabat yang menghibur serta menjadi solusi selama proses studi penulis.
- Mas Dody Oktavian, sebagai penasihat spiritual yang banyak memberi masukan serta semangat demi keberhasilan proses studi.
- Bagus Wahyu Ramadan, selaku teman yang berkenan membantu dengan memfasilitasi bahan-bahan literatur yang dibutuhkan selama proses pengerajaan karya Tugas Akhir.
- Bangkit Dandy Yanuarta, selaku teman dan sahabat yang rendah hati dan hebat, mampu menjadi inspirasi dan motivasi dalam menjalani hidup.
- Nicholas Bawana Agung, selaku teman dan sahabat yang selalu berada di samping ketika situasi sulit menghadang. Di mana menjadi solusi adalah caranya.
- Dody Kurniawan, selaku teman dan sahabat yang mengajari kehidupan.



- Mohamad Rifki, selaku teman yang baik dan rendah hati.
- Ida Dwi Cahyani, selaku teman yang baik dan dengan tulus berkenan memberi bantuan dan dukungan baik secara moral dan material dalam bentuk fasilitas penunjang selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
- X-Code Film, sebagai Production House yang banyak mengajari tentang perfilman.
- Teman-teman kost sawah (Rifky, Kris, Desmon, Apit, Ronald, Muchlis, dan mas Wahyu), yang selalu setia menjadi tumpuan lelahnya hari-hari serta dengan aura kebaikan yang dimiliki menghadirkan suasana yang menginspirasi setiap karya yang dihasilkan selama proses studi.

Semoga Karya Komik Pendidikan Mengenal Produksi Film Indonesia dalam Satu Dekade (2000-2010), dapat berguna dan dikembangkan sebagai bentuk karya disain serta sebuah buku yang memberi banyak manfaat bagi proses pendidikan. Terimakasih.

Yogyakarta, 19 Juni 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xxi
ABSTRAK .....	xxii
<i>ABSTRACT</i> .....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Manfaat Perancangan .....	4
E. Lingkup Perancangan .....	6
F. Metode Perancangan .....	6
G. Sistematika Perancangan .....	8
H. Skematika Perancangan .....	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....	14
A. Identifikasi .....	14
1. Identifikasi tentang Komik .....	14
a. Pengertian Komik .....	14
b. Sejarah Perkembangan komik .....	17
1) Sejarah Perkembangan Komik Dunia .....	17
(a) Komik Amerika .....	18
(b) Komik Eropa .....	25
(c) Komik Jepang .....	30
2) Sejarah Perkembangan Komik Indonesia .....	36
c. Fungsi dan Peranan Komik bagi Pendidikan .....	45

d. Kategori Komik .....	46
1) Komik Berdasarkan Bentuk .....	46
a) Komik Strip .....	46
(1) Komik Strip Bersambung .....	46
(2) Kartun Strip .....	47
b) Buku Komik .....	47
c) Komik Kompilasi .....	48
d) Komik Web .....	49
2) Komik berdasarkan Tema .....	50
a) Komik Edukasi .....	50
b) Komik Iklan .....	51
c) Komik Wayang .....	51
d) Komik Silat .....	53
e) Komik Humor .....	54
f) Komik Perang .....	55
g) Komik Roman .....	55
h) Komik Biografi .....	56
i) Komik Sejarah .....	57
j) Komik Fantasi .....	58
e. Komik Berdasarkan Elemen .....	59
1) Panel .....	59
2) Sudut Pandang .....	61
a) <i>Bird Eye View</i> .....	61
b) <i>High Angle View</i> .....	62
c) <i>Low Angle View</i> .....	62
d) <i>Eye Level</i> .....	63
e) <i>Frog Eye</i> .....	64
3) Parit .....	64
4) Balon Kata .....	65
a) Balon Ucapan .....	65
b) Balon Pikiran .....	66

c) <i>Caption</i> .....	66
5) <i>Visual Effect</i> .....	67
6) <i>Ilustrasi</i> .....	67
7) <i>Ukuran Gambar</i> .....	68
a) <i>Extreme Long Shoot</i> .....	68
b) <i>Long Shoot</i> .....	69
c) <i>Medium Shoot</i> .....	69
d) <i>Close up</i> .....	70
e) <i>Extreme Close up</i> .....	70
8) <i>Cerita</i> .....	71
9) <i>Splash</i> .....	72
a) <i>Splash Halaman</i> .....	72
b) <i>Splash Panel</i> .....	73
c) <i>Splash Ganda</i> .....	73
10) <i>Garis Gerak</i> .....	74
f. <i>Komik Berdasarkan Ukuran</i> .....	75
1) <i>Ukuran Komik Lokal Indonesia</i> .....	75
2) <i>Komik Manga</i> .....	75
3) <i>Komik Amerika</i> .....	75
g. <i>Komik Berdasarkan Media</i> .....	76
1) <i>Komik Berbasis Kertas</i> .....	76
2) <i>Komik Berbasis Digital</i> .....	76
3) <i>Komik Media Baru</i> .....	77
h. <i>Komik Berdasarkan Teknik</i> .....	78
1) <i>Teknik Full Manual 100%</i> .....	78
2) <i>Teknik Full Digital 100%</i> .....	78
3) <i>Teknik Pencampuran Manual dan Digital</i> .....	79
i. <i>Komik Berdasarkan Tipografi</i> .....	79
j. <i>Komik Berdasarkan Warna</i> .....	81
2. <i>Identifikasi tentang Produksi Film Indonesia</i> .....	82
a. <i>Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia</i> .....	82



1) Film Generasi 1900 – 1940 .....	82
2) Generasi 1950 – 1970 .....	85
3) Generasi 1980 – 2000 .....	88
b. Jenis-jenis Film Indonesia .....	93
c. Sistem Produksi Film Indonesia .....	94
1) <i>Job Description</i> .....	94
a) <i>Executive Produser</i> .....	94
b) <i>Produser</i> .....	95
c) <i>Associate Produser</i> .....	95
d) <i>Production Manager</i> .....	96
e) <i>Production Accountant</i> .....	96
f) <i>Marketing Manager</i> (Humas) .....	96
g) <i>Casting Director</i> .....	97
h) <i>Dialogue Director</i> .....	97
i) <i>Director / Sutradara</i> .....	98
j) <i>Assistant Director / Asisten Sutradara</i> (Astrada) .....	98
k) <i>Teleplay Writer</i> (Penulis Skenario) .....	99
l) <i>Script Supervisor</i> (Pencatat Adegan dan Kleper) .....	99
m) <i>Story Boarder</i> .....	100
n) <i>Pembantu Umum (PU)</i> .....	101
o) <i>Art Department</i> .....	101
(1) <i>Production Designer</i> .....	102
(2) <i>Art Director</i> .....	102
(3) <i>Property Master</i> .....	102
(4) <i>Make Up dan Key Hair Stylist</i> ... ..	103
(5) <i>Composer / Music Scoring</i> .....	103
p) <i>Cinematography Department</i> .....	104
(1) <i>Director of Photography (DOP)</i> .....	104
(2) <i>Cameraman</i> .....	105

(3) <i>Gaffer</i> .....	106
(4) <i>Lightingman</i> .....	106
(5) <i>Key Grip</i> .....	107
(6) <i>Sound Mixer</i> .....	108
(7) <i>Still man, Photographer</i> .....	109
q) <i>Editorial Department</i> .....	109
(1) <i>Editor</i> .....	109
r) <i>Transportation Department</i> .....	110
2) <i>Unit Produksi Film</i> .....	110
a) <i>Kamera</i> .....	110
(1) <i>Kamera Seluloid</i> .....	110
(2) <i>Kamera Video</i> .....	111
(3) <i>Kamera DSLR</i> .....	111
b) <i>Kamera Equipment</i> .....	112
(1) <i>Tripod</i> .....	112
(2) <i>Dolly Track</i> .....	112
(3) <i>Jimmy Jib</i> .....	113
(4) <i>Steady Cam</i> .....	114
c) <i>Lensa</i> .....	114
d) <i>Lighting</i> .....	115
e) <i>Sound Recorder</i> .....	116
f) <i>Unit Property</i> .....	116
g) <i>Editing</i> .....	119
3. <i>Identifikasi Penerbit</i> .....	120
4. <i>Identifikasi tentang Pendidikan SMK Jurusan</i>	
<i>Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisionan</i> .....	121
a. <i>Sejarah Perkembangan Pendidikan SMK Jurusan</i>	
<i>Teknik Produksi dan Penyiaran Program</i>	
<i>Pertelevisionan</i> .....	121
b. <i>Kurikulum Pengajaran</i> .....	124
1) <i>Tujuan</i> .....	124

2) Kompetensi Kejuruan .....	125
5. Tinjauan Komik Pendidikan yang akan Dirancang .....	126
a. Cerita .....	126
1) Alur .....	126
2) Karakter .....	127
3) Tema .....	127
4) <i>Setting</i> .....	127
b. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik dalam Bidang Pendidikan .....	128
B. Analisis .....	129
1. Analisis Data .....	129
a. <i>What</i> .....	129
b. <i>Who</i> .....	130
c. <i>When</i> .....	130
d. <i>Where</i> .....	130
e. <i>Why</i> .....	130
f. <i>How</i> .....	130
2. Kesimpulan (Sintesis) .....	131
BAB III KONSEP PERANCANGAN .....	132
A. Konsep Kreatif .....	132
1. Tujuan Kreatif .....	132
2. Strategi Kreatif .....	133
a. <i>Target Audience</i> .....	134
1) Demografi .....	135
2) Geografi .....	135
3) Psikografi .....	135
b. Format Ukuran Buku Komik .....	135
c. Isi dan Tema Cerita Buku Komik .....	135
d. Jenis Buku Komik .....	137
e. Gaya dan Teknik Visualisasi .....	137
f. Teknik Cetak .....	138

3. Program Kreatif .....	138
a. Judul Buku Komik .....	138
b. Sinopsis .....	138
c. <i>Storyline</i> .....	139
d. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	145
e. Gaya Layout/ Panel/ Balon Kata .....	146
f. Tone Warna .....	147
g. Tipografi .....	150
h. <i>Finishing</i> .....	152
4. Konsep Media .....	152
a. Tujuan Media .....	152
b. Strategi Media .....	152
1) Media Utama (Buku Komik) .....	152
c. Biaya Media .....	153
BAB IV VISUALISASI .....	160
A. Studi Visual .....	161
1. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	162
2. Studi Visual Unsur Properti .....	175
a. Suasana Rumah dan Unit Kerja Tokoh Utama .....	175
b. Suasana Kota Yogyakarta .....	176
c. Suasana Lambang Kota Jakarta dan New York .....	177
d. Peralatan dan Perlengkapan Syuting .....	178
3. Studi Visual Panel dan Balon Kata .....	182
a. Panel Halaman .....	182
b. <i>Insert</i> gambar pada Panel .....	182
c. Balon Kata .....	182
4. Studi Visual Tipografi .....	183
a. Font Terpilih .....	183
5. Studi Teknik <i>Toning</i> dan Pewarnaan .....	184
6. <i>Layout</i> Sampul Depan dan Sampul Belakang Komik .....	185
a. Sketsa Alternatif Desain Sampul Komik .....	185



b. Alternatif Sampul Depan Buku Komik .....	186
c. Alternatif Sampul Belakang Buku Komik .....	186
7. <i>Layout</i> Komprehensif .....	187
B. Karya Rancangan .....	186
BAB V PENUTUP .....	287
A. Kesimpulan .....	287
B. Saran .....	299
DAFTAR PUSTAKA .....	300
LAMPIRAN FOTO PAMERAN TUGAS AKHIR	
LAMPIRAN SILABUS DIRJEN PEMBINAAN SMK	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Understanding Comics</i> .....	15
Gambar 2.	Lukisan Dinding Piramid .....	17
Gambar 3.	Komik Strip <i>Yellowkid</i> .....	19
Gambar 4.	Komik <i>Tarzan</i> ... ..	20
Gambar 5.	Komik <i>Flash Gordon</i> .....	20
Gambar 6.	Komik <i>Archie</i> .....	21
Gambar 7.	Komik <i>X-Men</i> .....	22
Gambar 8.	Komik <i>Sylvia</i> .....	23
Gambar 9.	Komik <i>Hulk Marvel</i> .....	24
Gambar 10.	Komik <i>Historie de M. Vieux Bois</i> .....	25
Gambar 11.	Komik <i>TinTin</i> .....	26
Gambar 12.	Komik <i>Lucky Luke</i> .....	27
Gambar 13.	Komik <i>Asterix Obelix</i> .....	28
Gambar 14.	Komik <i>Astro Boy</i> .....	30
Gambar 15.	Komik <i>Sazae San</i> .....	31
Gambar 16.	Komik <i>Doraemon</i> .....	32
Gambar 17.	Komik <i>Captain Tsubasan</i> .....	33
Gambar 18.	Komik <i>Slam Dunk</i> .....	35
Gambar 19.	Relief Candi Borobudur .....	36
Gambar 20.	Wayang <i>Beber</i> .....	37
Gambar 21.	Komik Strip <i>Put On</i> .....	39
Gambar 22.	Komik <i>Sri Asih</i> .....	40
Gambar 23.	Komik <i>Si Buta dari Gua Hantu</i> .....	41
Gambar 24.	Komik <i>Panji Koming</i> .....	42
Gambar 25.	Komik <i>Caroq</i> .....	43
Gambar 26.	Komik <i>ISR6</i> .....	44
Gambar 27.	Komik <i>Strip</i> .....	46
Gambar 28.	Kartun <i>Strip Benny &amp; Mice</i> .....	47

Gambar 29.	Buku Komik <i>Doraemon</i> .....	48
Gambar 30.	Komik Kompilasi <i>Cintaku Tertambat di FB</i> .....	48
Gambar 31.	Komik Web <i>Bharatayudha</i> .....	49
Gambar 32.	Komik Edukasi <i>Kuark</i> .....	50
Gambar 33.	Komik Iklan <i>Tide</i> .....	51
Gambar 34.	Komik Wayang <i>Mahabaratha</i> .....	52
Gambar 35.	Komik Silat <i>Mandala</i> .....	54
Gambar 36.	Komik Silat <i>Mandala</i> .....	53
Gambar 37.	Komik Humor <i>Lagak Jakarta</i> .....	54
Gambar 38.	Komik Perang <i>Merebut Kota Perjuangan</i> .....	55
Gambar 39.	Komik Roman <i>Tertiup bersama Angin</i> .....	56
Gambar 40.	Komik Biografi <i>Mother Theresa</i> .....	57
Gambar 41.	Komik Sejarah <i>Blitzkrieg</i> .....	58
Gambar 42.	Komik Fantasi <i>Flash Gordon</i> .....	59
Gambar 43.	Panel Komik .....	60
Gambar 44.	<i>Bird Eye Angle</i> .....	61
Gambar 45.	<i>High Angle View</i> .....	62
Gambar 46.	<i>Low Angle View</i> .....	63
Gambar 47.	<i>Eye Level Angle</i> .....	63
Gambar 48.	<i>Frog Eye</i> .....	64
Gambar 49.	<i>Extreme Long Shot</i> .....	68
Gambar 50.	<i>Long Shot</i> .....	69
Gambar 51.	<i>Medium Shot</i> .....	69
Gambar 52.	<i>Close up</i> .....	70
Gambar 53.	<i>Extreme Close up</i> .....	71
Gambar 54.	<i>Splash Halaman</i> .....	72
Gambar 55.	<i>Splash Panel</i> .....	73
Gambar 56.	<i>Splash Panel Ganda</i> .....	74
Gambar 57.	Garis Gerak Komik .....	74
Gambar 58.	<i>Font-Font Keluarga Komik</i> .....	80
Gambar 59.	Panel Warna .....	81



Gambar 60.	Adegan dalam Film <i>Loetoeng Kasaroeng</i> .....	83
Gambar 61.	Cover Film <i>Rentjong Atjeh</i> .....	84
Gambar 62.	Cover Film <i>Matjan Berbisik</i> .....	84
Gambar 63.	Adegan Film <i>Pagar Kawat Berduri</i> .....	86
Gambar 64.	Cover Film <i>Pahlawan Goa Selarong</i> .....	87
Gambar 65.	Cover Film <i>Kereta Api Terakhir</i> .....	88
Gambar 66.	Cover Film <i>Penghianatan G-30-S/PKI</i> .....	89
Gambar 67.	Cover dan Adegan Film <i>C.H.I.P.S</i> .....	91
Gambar 68.	Cover film <i>The Raid</i> .....	93
Gambar 69.	Suasana <i>Supervisi Produser</i> di Lokasi Syuting .....	97
Gambar 70.	<i>Dialogue Director</i> Memberi Arahkan Pemain .....	99
Gambar 71.	Sutradara <i>Mere-view</i> hasil rekaman .....	98
Gambar 72.	<i>Asisten Sutradara</i> memberi arahan Talent .....	99
Gambar 73.	<i>Script Supervisor</i> sedang menandai adegan .....	100
Gambar 74.	<i>Crew Art Departement</i> membangun set .....	102
Gambar 75.	<i>Make-up Artis</i> mendandani artis .....	103
Gambar 76.	<i>Studio Recording Music Scoring</i> .....	104
Gambar 77.	<i>D.O.P</i> sedang mengatur <i>Sinematografi</i> .....	105
Gambar 78.	<i>Kameramen</i> merekam adegan .....	105
Gambar 79.	<i>Crew Lighting</i> mempersiapkan set .....	107
Gambar 80.	<i>Key Grip</i> dan <i>Crew</i> mempersiapkan set kamera .....	107
Gambar 81.	<i>Crew Best Boy Grip</i> dalam suasana kerja .....	108
Gambar 82.	<i>Boom Mic Operator</i> .....	108
Gambar 83.	<i>Still Man</i> mengambil foto adegan .....	109
Gambar 84.	Kamera <i>Seluloid</i> .....	110
Gambar 85.	Kamera Video .....	111
Gambar 86.	Kamera <i>DSLR</i> .....	111
Gambar 87.	<i>Tripod</i> .....	112
Gambar 88.	<i>Dolly Track</i> .....	113
Gambar 89.	<i>Jimmy Jib</i> .....	113
Gambar 90.	<i>Steady Cam</i> .....	114



Gambar 91.	<i>Lensa</i> .....	114
Gambar 92.	<i>Lighting</i> .....	115
Gambar 93.	<i>Sound Recorder</i> .....	116
Gambar 94.	Perlengkapan Departemen <i>Sinematografi</i> .....	117
Gambar 95.	Perlengkapan Departemen Transportasi .....	117
Gambar 96.	Perlengkapan Departemen Artistik dan Perlengkapan <i>PU</i> dan Komunikasi .....	119
Gambar 97.	<i>Studio Editing</i> .....	119
Gambar 98.	Lambang Penerbit Iruman Indonesia .....	120
Gambar 99.	<i>SMK</i> Jurusan Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevision .....	124
Gambar 100.	<i>Layout</i> Halaman Panel dan Balon Kata .....	147
Gambar 101.	Skema Penentuan Warna <i>Monokrom</i> .....	149
Gambar 102.	Teknik <i>Toning</i> dan Pewarnaan .....	149
Gambar 103.	Area Potong Kertas untuk Sampul .....	153
Gambar 104.	Area Potongan Kertas HVS Plano 65 cm x 100 cm .....	156
Gambar 105.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	161
Gambar 106.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	162
Gambar 107.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	163
Gambar 108.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	164
Gambar 109.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	165
Gambar 110.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	166
Gambar 111.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	167
Gambar 112.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	168
Gambar 113.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	169
Gambar 114.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	170
Gambar 115.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	171
Gambar 116.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	172
Gambar 117.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	173
Gambar 118.	Studi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	174

Gambar 119. Unit Pendukung Tokoh Utama dan Pendukung .....	175
Gambar 120. Suasana Kota Yogyakarta .....	176
Gambar 121. Lambang Kota Jakarta dan New York .....	177
Gambar 122. Peralatan Departemen Kamera .....	178
Gambar 123. Peralatan Departemen Kamera .....	179
Gambar 124. Peralatan Departemen Kamera dan Transportasi .....	180
Gambar 125. Peralatan Dep. Transportasi, PU, <i>Editing</i> , Artistik .....	181
Gambar 126. Bentuk Panel dan <i>Insert</i> Halaman .....	182
Gambar 127. Bentuk Balon Kata .....	182
Gambar 128. <i>Font</i> Komik Terpilih .....	183
Gambar 129. Teknik <i>Brush Tool</i> dan <i>Vektor</i> .....	185
Gambar 130. Alternatif <i>Layout</i> Sampul Depan dan Belakang .....	186
Gambar 131. <i>Layout</i> Komprehensif .....	187



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Kejuruan Program Keahlian Teknik Produksi Program Pertelevision .....	125
--	-----



## ABSTRAK

### Perancangan Komik Pendidikan Mengenal Produksi Film Indonesia dalam Satu Dekade (2000 – 2010)

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan, sehingga banyak upaya yang dilakukan dalam menunjang terciptanya pendidikan yang berkualitas. Salah satu upaya dalam menunjang proses tersebut adalah dengan menciptakan media yang secara efektif mampu mentransformasikan ilmu pengetahuan bagi sasaran agar proses peningkatan informasi dapat terwujud. Khususnya dalam bidang perfilman yang sama seperti dengan bidang profesi lainnya membutuhkan ilmu pengetahuan dalam menciptakan sebuah mekanisme yang berkaitan erat dengan sumber daya manusia serta potensi pengelolaannya melalui proses pendidikan. Di Indonesia industri perfilman yang terus meningkat memerlukan keseimbangan sumber daya yang berkualitas untuk mengimbangi peralatan yang terus berkembang. Di tingkat akademik SMK menjadi tenaga kerja terdidik yang seharusnya siap untuk bergerak di bidang perfilman. Namun mekanisme pendidikan yang ada dan kurikulum belum memenuhi dan menciptakan sumber daya manusia yang dibutuhkan sehingga perlu diciptakan sebuah media alternatif untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan dalam bidang perfilman secara lebih efektif. Komik dipilih sebagai media yang dekat dengan anak muda dan secara efektif mampu mengidentifikasi gambar dan bahasa tekstual menjadi sebuah rangkaian yang menarik dan mengandung banyak pengetahuan bermanfaat bagi pelajar.

Dalam perancangan Komik Pendidikan yang dimana akan mengulas secara terperinci dengan menggabungkan materi pengetahuan dengan cerita yang dikemas sedemikian rupa sehingga sebuah materi pelajaran dapat dinikmati dalam sebuah rangkaian cerita yang memperlihatkan detail-detail karakter, setting, hingga suasana yang tergambar dalam sebuah lokasi tertentu. Selain para pembaca diajak untuk berimajinasi tentang keadaan cerita yang digambarkan, para pembaca juga dapat mengidentifikasi peralatan hingga situasi syuting yang menjadi tempat akhir tujuan mereka menempuh pendidikan hingga teknis-teknis hingga materi-materi yang tidak diajarkan di sekolah, seperti etika, suasana kerja, karakter, hingga bagaimana tokoh mensimulasikan kondisi yang sebenarnya ketika di lingkungan kerja. Unsur-unsur itulah yang nantinya akan diterima oleh para pembaca sehingga mereka tidak terkejut ketika harus terjun dengan semangat dan ketrampilan yang telah dimiliki.

Kata Kunci : Komik Pendidikan, Produksi Film Indonesia, SMK



## **ABSTRACT**

### *Designing of Comic Education to Recognize Indonesian Film Production In one decade (2000 – 2010)*

*Education represents the important aspects which are necessary for life, therefore many effort of them performed within supporting education creation which with quality. One of the effort in supporting the process is creating the media which effectively can alternated science to target, so it would be the process of making information earn form. Specially in the field of casting which is same as with the other profession area require the science in creating a interconnected mechanism sliver with the human resource and also its management potency through the education process. In the Indonesian film production which is increasing it need to be balancing the resources which with quality to make the equipments continued expand. In the level academic of SMK, becoming the labour which is educated ought to ready for active in casting. But existing education mechanism and curriculum not yet fulfilled and create the required human resources , therefore, it ought to be created from a media alternative for convertedn the science to the field of casting for more effectively. Comic selected by media which is close to youngsters and effectively can identify the picture and language textual that become a interesting network and contain many knowledges which are benefit to student.*

*In scheme of education comic which is where will be comment detailedly by joining materials with the tidy story in such a manner so the lesson items can be enjoyed in a story network that showing details character, setting, till atmosphere was drawn in a certain location. Besides the readers are invited to imagine about depicted story situation, the readers also can identify the equipments till the situation of casting become the final place which is the target can go through the technical education until items which were not taught in school, like ethics, atmosphere work the, character, till how the character figured of condition simulation which in actually happened in environment work. They are elements which later will be accepted by readers so the readers are not surpriseded when have to be plunged hotly and skilled which have been owned.*

**Key Words :** Education Comics, Indonesian Films Production, SMK

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini teknologi berkembang begitu pesat, baik pada ranah komunikasi, informasi, ataupun hiburan. Berbagai media yang dihasilkannya pun beragam. Baik yang hanya menampilkan media 2 dimensi hingga *audio visual*. Saat ini dapat terlihat dengan jelas bahwa teknologi informasi komunikasi dan hiburan mulai banyak beranjak mengarah kepada tampilan media *audio visual*, dimana cakupannya animasi, dan film atau gambar bergerak. Untuk mengikuti perkembangan dari media yang dihasilkan, fitur-fitur yang ada pada teknologi yang berkembang saat ini mengikuti menjadi media yang diharapkan semakin mudah untuk diterima baik pesan maupun pemahaman yang ingin disampaikan.

Media film dan video menjadi sarana media yang sangat efektif bila dibandingkan dengan media narasi atau tulisan. Maka dari itu, pihak-pihak yang menyadari akan penting dan perubahan dinamika atas perkembangan kebutuhan teknologi yang memuat *audio visual* tersebut berlomba-lomba untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten dalam menghasilkan karya-karya *audio visual*, yang nantinya akan dipergunakan untuk menjadi tenaga kreator atas teknologi yang telah disediakan tersebut.

Di Indonesia sendiri industri perfilman berkembang begitu pesat semenjak film yang berhasil pertama kali dibuat di tanah air tahun 1897 dengan judul "*Loetoeng Kasaroeng*" (Iskandar, 1987:10) dan menjadi karya yang memelopori film - film berikutnya. Dewasa ini lembaga yang secara spesifik mengakomodir dan mempersiapkan sumber daya manusia yang diharapkan siap memenuhi kebutuhan tenaga kerja di bidang *audio visual* adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tercatat di Indonesia terdapat 1.560 SMK yang menaungi jurusan Teknik Produksi dan Penyiaran Program



Pertelevisian dan *broadcasting*. Para siswa dari SMK tersebut dididik dan dibekali pengetahuan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan sistem transmisi pertelevisian, salah satunya adalah pembuatan film atau video. Sehingga diharapkan nantinya mereka menjadi sumber daya manusia yang siap bekerja.

Guna menunjang proses belajar mengajar tersebut, sekolah mempelajari buku-buku perfilman menyesuaikan dengan kapasitas siswa dan menyajikannya menjadi sebuah mata pelajaran. Tingginya kebutuhan *audio visual* memaksa para profesional dan industri perfilman untuk meningkatkan kualitas teknis dan nonteknis, dengan mempermudah regulasi dan memperbanyak kuantitas import buku-buku tentang perfilman menjadikan pengetahuan tentang perfilman seharusnya bisa diakses dengan mudah. Namun karena keterbatasan pengetahuan siswa dalam memanfaatkan media yang ada, menjadikan buku-buku yang beredar di pasaran tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal karena tingginya bahasa yang disampaikan menjadikan siswa menjadi sulit memahami tentang produksi sebuah film.

Tidak seimbangnya antara pemanfaatan fasilitas yang ada dengan kualitas proses belajar mengajar, menjadikan para siswa SMK Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian tidak benar-benar tahu dan siap untuk menjadi sumber daya yang siap dalam menghasilkan karya-karya *audio visual* yang dibutuhkan oleh industri. Hal ini terbukti dengan banyaknya lulusan perguruan tinggi yang bekerja ditingkat teknis produksi film, meski seharusnya di wilayah tersebut diisi oleh sumber daya lulusan tingkat sekolah menengah ketika mereka tamat pendidikan sekolah. Salah satu indikatornya adalah kurangnya media dan pengetahuan guru dalam membantu menyampaikan materi tentang perfilman kepada siswa. Akibatnya daya tarik siswa untuk mempelajari menjadi rendah. Mau tidak mau mereka harus mendalaminya di tingkat perguruan tinggi, dimana seharusnya mereka sudah mampu bekerja dengan pengetahuan teknis yang telah dimiliki.

Selama ini siswa SMK Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian belum diberikan materi yang proporsional sehingga perlu

dihasilkan media yang lebih komunikatif serta mampu menggantikan peranan media konvensional dalam menyampaikan pengetahuan tentang produksi perfilman kepada siswa. Dari hasil pengamatan dan riset yang penulis lakukan, komik merupakan media yang sangat efektif. Karena media tersebut merupakan satu-satunya media yang menggabungkan antara gambar dan pesan dalam rangkaian cerita yang menarik untuk diikuti. Sudah cukup banyak komik pembelajaran yang diaplikasikan guna menyampaikan ilmu pengetahuan seperti halnya sejarah, matematika, serta ilmu-ilmu pasti lainnya. Penulis yakin dengan media komik, pesan dan informasi serta pengetahuan tentang produksi perfilman akan dapat diterima siswa dengan mudah. Hal ini berdasarkan pada fakta yang ada, bahwa siswa pada usia remaja memiliki minat baca yang rendah, masih senang dengan bacaan yang memiliki komponen gambar serta alur cerita yang menarik. Sesungguhnya ini dapat dimanfaatkan dalam memperkenalkan produksi perfilman secara lebih menarik dan efektif.

Tingginya kebutuhan akan sumber daya yang siap dalam menghasilkan karya-karya film berkualitas, menuntut media pembelajaran yang komunikatif dan efektif. Perancangan komik yang mengulas pengetahuan teknik produksi film di Indonesia diyakini mampu menggeser peran media konvensional seperti buku tekstual yang cenderung kurang menarik dibandingkan dengan komik. Terinspirasi dari keberhasilan komik sebagai media pembelajaran, maka tercetuslah sebuah gagasan untuk menjadikan komik sebagai sebuah media ilmu pengetahuan yang menginformasikan secara efektif, komunikatif dan berisi tentang ilmu pengetahuan produksi pembuatan film berdasarkan pada Silabus Mata Pelajaran yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan yang diterbitkan pada tahun 2013 guna mendapatkan hasil yang maksimal karena telah menyesuaikan materi sesuai dengan kapasitas yang telah ditentukan. Dalam perancangan komik pendidikan mengenal produksi film tersebut nantinya juga akan mengulas tentang sejarah perfilman Indonesia yang dahulu pernah mengalami era keemasan. Calon *sineas* perlu mengetahui sejarah serta begitu gemilangnya



perfilman Indonesia pada saat itu sehingga dapat menjadi apresiasi positif dan nantinya mampu menjadi inspirasi dalam menghasilkan karya film yang berkualitas.

Dari aspek-aspek tersebut diharapkan perancangan komik pendidikan nantinya mampu mentransformasikan pengetahuan kepada para siswa, sehingga kualitas pengetahuan siswa khususnya SMK Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian tentang materi produksi film yang diajarkan dapat tercapai dengan maksimal.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik pendidikan mengenal produksi film Indonesia dekade terakhir (2000 – 2010) yang secara efektif serta mampu mengenalkan produksi film Indonesia secara menarik, inspiratif, komunikatif, berisi, dan memberi pengetahuan secara maksimal kepada siswa SMK Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian?

## **C. Tujuan Perancangan**

Merancang sebuah komik pendidikan mengenal produksi film Indonesia dekade terakhir (2000 – 2010) yang secara efektif mengenalkan produksi film Indonesia secara menarik, inspiratif, komunikatif, berisi, dan memberi pengetahuan secara maksimal kepada siswa-siswi jurusan multimedia, *broadcasting* khususnya SMK Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian.

## **D. Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Memberikan kesempatan dan ruang bagi mahasiswa untuk menciptakan inovasi dan pengembangan dalam menghasilkan perancangan komik pendidikan yang mengulas materi berikutnya berkaitan dengan komik sebagai media pembelajaran.

- b. Menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerjasama dengan pihak penerbit dalam menghasilkan karya-karya komik serta mampu menjadi barometer dalam menciptakan karya komik yang lebih berkualitas.

## 2. Bagi Institusi

- a. Hasil dari perancangan komik pendidikan mengenal produksi film Indonesia satu dekade (2000-2010) tersebut mampu menjadi perbendaharaan karya komik yang belum banyak dimiliki oleh Program Studi Disain Komunikasi Visual.
- b. Selain dapat dijadikan sebagai literatur dalam menghasilkan karya-karya komik bagi mahasiswa, hasil dari perancangan komik pendidikan mengenal produksi film Indonesia satu dekade (2000-2010) ini berguna untuk dijadikan salah satu referensi bahan ajar tentang mata kuliah komik.
- c. Hasil dari perancangan komik pendidikan tersebut juga dapat berguna untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi lembaga yang mengajarkan tentang mata kuliah komik, dengan meningkatkan mekanisme pembelajaran hingga mencapai target yang diharapkan.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari produksi film Indonesia sebagai sebuah ilmu pengetahuan.
- b. Menjadi literatur dalam bahasa visual dan verbal yang menghasilkan serta mengkomodir pengetahuan tentang perfilman di Indonesia secara inovatif dalam bentuk komik pendidikan.
- c. Menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap bekerja setelah membaca produk perancangan komik pendidikan yang mengenalkan secara spesifik tentang kondisi sesungguhnya tentang produksi film di Indonesia dalam kemasan media yang atraktif.

## E. Lingkup Perancangan

Pada perancangan komik pendidikan mengenal produksi film Indonesia dalam satu dekade (2000-2010) tersebut nantinya hanya akan berfokus pada hasil observasi, penelitian, dan kondisi yang terjadi pada proses produksi perfilman di Indonesia, dengan menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Isi komik akan dibatasi pada proses produksi peralatan modern dari tahun produksi 2000 hingga sekarang yang mencakup pemahaman dan pengetahuan tentang deskripsi tugas pembuat film, mekanisme kerja, atribut yang dipergunakan, peralatan yang dipergunakan, serta suasana kerja pada saat proses pembuatan produksi film yang mengacu pada Silabus Mata Pelajaran Perfilman yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan yang diterbitkan pada tahun 2013.

*Target audience* pada perancangan ini adalah remaja usia 16-19 tahun, dengan pertimbangan bahwa usia tersebut merupakan usia produktif dalam menempuh pendidikan baik dari tingkat sekolah menengah hingga perguruan tinggi, yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia, dengan status sosial menengah ke atas.

## F. Metode Perancangan

1. Metode Penelitian
  - a. Tahap Pengumpulan Data

Seluruh data yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik ini bersifat teks, gambar, serta *audio visual* yang diambil dari studi pustaka dan internet. Pada proses pengumpulan data yang berpacu pada kajian tekstual tentang informasi akan industri perfilman Indonesia yang banyak memberikan informasi tentang suasana yang sesungguhnya, pola kerja, atribut yang dipergunakan, peralatan yang dipergunakan, sistem dan pembagian tugas kerja hingga simulasi akan ketika proses produksi.

Materi yang diperoleh akan dikombinasikan dengan data visual yang mengacu pada proses tersebut, karena untuk memberikan



gambaran yang nyata tentang pesan dan maksud yang ingin disampaikan perlu dikemas dalam bentuk visual. Saat ini literatur yang menceritakan tentang perfilman Indonesia cukup banyak, dengan menampilkan proses hingga detail atribut yang dipergunakan para pekerja film di Indonesia dengan foto dokumentasi serta gambaran yang jelas, sehingga mampu memperkuat para pembaca dalam memahami tentang materi yang hendak disampaikan sebagai bahan ajar bagi siswa. Selain itu riset dan kajian tentang komik yang akan dijadikan sebagai media utama dalam menyampaikan pesan juga menjadi target riset baik melalui buku literatur dan internet yang banyak mengkaji tentang komik sebagai media pembelajaran.

b. Alat/Model

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah:

- 1) Pustaka yang relevan.
- 2) Buku catatan dan alat tulis.
- 3) *Flash disk / Hardisk External*.
- 4) Komputer dan perangkat internet.
- 5) Kamera Digital *DSLR*.

c. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H.

d. Tahap Perancangan

- 1) Eksperimen format buku yang terdiri dari bentuk, ukuran, jumlah halaman, teknik cetak dan teknik *finishing*, bahan, serta menentukan bagian-bagian isi buku.
- 2) Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data yang diperoleh, baik data verbal maupun visual untuk kemudian dibuat konsep layout visual.



- 3) Pembuatan sketsa yang menentukan letak komposisi gambar, panel, balon kata, cerita dan latar belakang tempat.
- 4) Proses penintaan sketsa.
- 5) Proses *scanning* untuk selanjutnya dilakukan *toning* bagi halaman yang tidak berwarna dan pewarnaan dengan proses digital pada bagian halaman yang membutuhkan warna.
- 6) Pengisian teks narasi atas balon kata dalam layout gambar yang telah di tinta dan diwarnai
- 7) Karya perancangan
- 8) Proses produksi.

## **G. Sistematika Perancangan**

### **BAB I. PENDAHULUAN**


- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

### **BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

#### **A. Identifikasi**

##### **1. Identifikasi tentang Komik**

- a. Pengertian Komik
- b. Sejarah Perkembangan Komik
  - 1) Sejarah Perkembangan Komik Dunia
  - 2) Sejarah Perkembangan Komik Indonesia
- c. Fungsi dan Peranan Komik bagi Pendidikan
- d. Kategori Komik
  - 1) Komik berdasarkan Bentuk

- 
- a) Komik Strip
    - (1) Komik Strip Bersambung
    - (2) Kartun Strip
  - b) Buku Komik
  - c) Komik Kompilasi
  - d) Komik Web
  - 2) Komik Berdasarkan Tema
    - a) Komik Edukasi
    - b) Komik Iklan
    - c) Komik Wayang
    - d) Komik Silat
    - e) Komik Humor
    - f) Komik Perang
    - g) Komik Roman
    - h) Komik Biografi
    - i) Komik Sejarah
    - j) Komik Fantasi
  - e. Komik Berdasarkan elemen
    - 1) Panel
    - 2) Sudut pandang
    - 3) Parit
    - 4) Balon Kata
    - 5) *Visual Effect*
    - 6) Ilustrasi
    - 7) Ukuran Gambar
    - 8) Cerita
    - 9) *Splash*
    - 10) Garis Gerak
  - f. Komik Berdasarkan Ukuran
    - 1) Ukuran Komik Lokal Indonesia
    - 2) Komik Manga

- 3) Komik Amerika
- g. Komik Berdasarkan Media
  - 1) Komik Berbasis Kertas
  - 2) Komik Berbasis Digital
  - 3) Komik Media Baru
- h. Komik Berdasarkan Teknik
  - 1) Teknik *Full* Manual 100%
  - 2) Teknik *Full* digital 100%
  - 3) Teknik Pencampuran Manual dan *Digital*
- i. Komik Berdasarkan Tipografi
- j. Komik Berdasarkan Warna
- 2. Identifikasi tentang Produksi Film Indonesia
  - a. Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia
  - b. Jenis-jenis Film Indonesia
  - c. Sistem Produksi Film Indonesia
    - 1) *Job Description*
    - 2) Unit Produksi Film
- 3. Identifikasi Penerbit
- 4. Identifikasi tentang Pendidikan SMK Jurusan Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian
  - a. Sejarah Perkembangan Pendidikan SMK Jurusan Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian
  - b. Kurikulum Pengajaran
    - 1) Tujuan
    - 2) Kompetensi Kejuruan
- 5. Tinjauan Komik Pendidikan yang akan Dirancang
  - a. Cerita
    - 1) Alur
    - 2) Karakter
    - 3) Tema
    - 4) *Setting*

- b. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik dalam Bidang Pendidikan

## B. Analisis

- 1. Analisis Data
- 2. Kesimpulan (Sintesis)

## BAB III KONSEP PERANCANGAN

### A. Konsep Kreatif

- 1. Tujuan Kreatif
- 2. Strategi kreatif
  - a. *Target Audience*
    - 1) Demografi
    - 2) Geografi
    - 3) Psikografi
  - b. Format Ukuran Buku Komik
  - c. Isi dan Tema Cerita Buku Komik
  - d. Jenis Buku Komik
  - e. Gaya dan Teknik Visualisasi
  - f. Teknik Cetak
- 3. Program Kreatif
  - a. Sinopsis
  - b. *Storyline*
  - c. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung
  - d. Gaya Layout/ Panel/ Balon Kata
  - e. Tone Warna
  - f. Tipografi
  - g. *Finishing*
- 4. Konsep Media
  - a. Tujuan Media
  - b. Strategi Media
    - 1) Media Utama
      - a) Buku Komik



## 2) Media Pendukung

- a) Poster
- b) *X-Banner*
- c) Pembatas Buku
- d) *Paper Bag*
- e) *Hanging Mobile*
- f) *Notebook*
- g) *Carpet for Exhibition Events and Product Promotions*

## c. Biaya Media dan Biaya Kreatif

# BAB IV VISUALISASI

## A. Studi Visual

- 1. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung
- 2. Studi Visual Unsur Properti
- 3. Studi Visual Panel dan Balon Kata
- 4. Studi Visual Tipografi
- 5. Studi Teknik *Toning* dan Pewarnaan
- 6. *Layout* Sampul depan dan Sampul Belakang Komik
- 7. *Layout* Komprehensif

## B. Karya Rancangan

## C. GSM

## D. Poster Pameran Tugas Akhir

## E. Katalog Pameran Tugas Akhir

# BAB V PENUTUP

## A. Kesimpulan

## B. Saran

# DAFTAR PUSTAKA

# LAMPIRAN FOTO PAMERAN TUGAS AKHIR

# LAMPIRAN WAWANCARA

# LAMPIRAN

## H. Skematika Perancangan

